



كلية تكنولوجيا المعلومات وعلوم الحاسوب
قسم علوم الحاسوب

الخطة الدراسية لدرجة البكالوريوس
تخصص:

الواقع الرقمي وتطوير الالعاب

Digital Reality and Game Development (DRG)

| ال التاريخ | التوقيع | الاعتماد |
|------------|---------|-------------------------------|
| | | رئيس القسم |
| | | عميد الكلية |
| | | نائب الرئيس للشؤون الأكademie |

2026/2025



| رمز الوثيقة | الخطة الدراسية | تاريخ اعتماد الوثيقة |
|-------------|----------------|----------------------|
| AP02-PR04 | | |

| | | |
|---------------------|--|--------------|
| القسم: علوم الحاسوب | البرنامج: البكالوريوس في تخصص الواقع الرقمي وتطوير الألعاب | الخطه الرسمى |
| | اعتمدت الخطة الدراسية بقرار مجلس العمداء رقم 43 / 2025 بتاريخ 27/10/2025 | |

| نبذة عن البرنامج | |
|--|--------------|
| يعتبر برنامج البكالوريوس في تخصص الواقع الرقمي وتطوير الألعاب واحداً من البرامج الجامعية الحديثة والمبتكرة التي تجمع بين الإبداع والتكنولوجيا. حيث تلعب الواقع الرقمي والألعاب الرقمية دوراً متزايد الأهمية في الترفيه والتعليم والصناعات الإبداعية. يهدف هذا البرنامج إلى تزويد الطلبة بالمهارات التطبيقية والمعرفة اللازم لفهم وتطوير العالم الرقمية والألعاب التفاعلية لتلبى احتياجات سوق العمل في هذا المجال. كما يتتيح هذا البرنامج للطلبة فرصة تطوير مهاراتهم في التصميم الرقمي وإنشاء محتوى ثلاثي الأبعاد والواقع الرقمي. يفتح هذا التخصص الأبواب أمام الخريجين للعمل في مجموعة متنوعة من الصناعات، بما في ذلك صناعة الترفيه، التعليم، والتصميم الجرافيكى، والتطوير التكنولوجي، والتسويق الرقمي، والعديد من المجالات الأخرى. تم توطين هذا البرنامج في قسم علوم الحاسوب في الكلية. | الخطه الرسمى |

| الرؤية | رسالة |
|--|--|
| تتمثل رؤية القسم في أن يصبح أحد أفضل قسم "علوم الحاسوب" في المنطقة لجعل الشركات المحلية والإقليمية حريصة على توظيف خريجي هذا البرنامج. كما يطمح إلى تقديم برامج تعليمية عالية الجودة مدرومة بأفضل التقنيات المتقدمة. ويطمح القسم للعب دور فعال في تنمية الاقتصاد الأردني من خلال استخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات. | تتمثل رسالة القسم في تزويد طلابنا بجودة التعليم والمهارات الفنية الازمة في علوم الحاسوب ليكونوا قادرين على تزويد المجتمع بالخدمات المطلوبة، وتخریج الطلاب وفقاً لاحتياجات الأردن والدول المجاورة والعالم، وبناء علاقات مع المجتمع المحلي من أجل التمكن من تلبية احتياجاتهم، وأخيراً تقديم خدمات استشارية لقطاع الصناعة والشركات المحلية. |

| أهداف البرنامج التعليمية | |
|--------------------------|---|
| 1 | تزويد الطلبة بمهارات تطوير البرمجيات وتصميم الرسومات الرقمية الازمة لإنشاء تطبيقات وألعاب رقمية متقدمة. |
| 2 | تعزيز القراءة على التفكير الإبداعي وحل المشكلات والتعلم الذاتي وتشجيع الطلبة على ابتكار تجارب وألعاب رقمية جديدة ومبتكرة. |
| 3 | تعزيز التفاعل والتعلم التجريبي من خلال مشاريع عملية وتجربة عملية في تطوير الواقع الافتراضي والألعاب. |
| 4 | تعزيز التفاعل والعمل الجماعي من خلال تشجيع الطلاب على العمل كفرق والتفاعل مع زملائهم في مشاريع مشتركة لتطوير ألعاب ومحنتي رقمي. |
| 5 | تعزيز التفكير التجاري والمهني وتوفير لهم عميق لجوائب صناعة التكنولوجيا والألعاب والتسويق وإدارة المشاريع وريادة الأعمال. |



| رمز الوثيقة | الخطة الدراسية | تاريخ اعتماد الوثيقة |
|-------------|----------------|----------------------|
| AP02-PR04 | | |

| نتائج التعلم للبرنامج PLOs | |
|----------------------------|---|
| PLO1 | تحليل مسائل الحوسبة المعقدة وتطبيق مبادئ ونظريات علوم الحاسوب والبرمجيات لتحديد الحلول. |
| PLO2 | تصميم وتطوير وتقديم تطبيقات وألعاب الواقع الرقمي لخلق تجارب تساهم في التعليم والبحث العلمي والأعمال المبتكرة التي تلبي مجموعة محددة من متطلبات الحوسبة في مجال علوم الكمبيوتر. |
| PLO3 | توظيف الرياضيات والعلوم لإنشاء رسوميات وأنماط بصرية متقدمة في الواقع الرقمي والألعاب. |
| PLO4 | فهم وتطبيق مبادئ الحوسبة في مجالات البرمجة وهياكل البيانات والخوارزميات، معمارية الحاسوب والأنظمة والرسومات والذكاء الاصطناعي وكيفية ارتباطها بالواقع الرقمي وتصميم ألعاب الكمبيوتر وتطويرها. |
| PLO5 | تخطيط وإدارة مشاريع تطوير الألعاب والواقع الرقمي وتسييقها وفهم جوانب الاعمال والسوق من الفكرة إلى التنفيذ والنشر وبناءً على المبادئ القانونية والأخلاقية. |
| PLO6 | المشاركة بفعالية في مشاريع تطوير الألعاب والواقع الرقمي والتواصل كجزء أو قائد لفريق عمل متعاون. |

| توزيع الساعات المعتمدة للحصول على درجة البكالوريوس في تخصص الواقع الرقمي وتطوير الألعاب | | | |
|---|----------|----------|------------------|
| الساعات المعتمدة | | | التصنيف |
| المجموع | الاخباري | الاجباري | |
| 27 | 12 | 15 | متطلبات الجامعة |
| 19 | 0 | 19 | متطلبات الكلية |
| 89 | 15 | 74 | متطلبات البرنامج |
| 135 | 27 | 108 | المجموع |

| أولاً: متطلبات الجامعة الإجبارية، ويخصص لها 15 ساعة معتمدة، وتتضمن المساقات التالية | | | | | |
|---|--|----------------------|-----------------------|------|------|
| رقم المساق | اسم المساق | عدد الساعات المعتمدة | ملحوظات | نطري | عملی |
| | | معتمدة | | نظری | عملی |
| EL | مهارات لغة إنجليزية – إستدراكي * | 3 | مساق 0 ساعة | 0 | 3 |
| AL | لغة عربية – إستدراكي* | 3 | مساق 0 ساعة | 0 | 3 |
| COMP | مهارات حاسوب – إستدراكي* | 3 | مساق 0 ساعة | 0 | 3 |
| MILT | العلوم العسكرية | 3 | | 0 | 3 |
| HUM | مهارات الاتصال والتواصل (اللغة الإنجليزية) | 3 | | 0 | 3 |
| HUM | مهارات الاتصال والتواصل (اللغة العربية) | 3 | | 0 | 3 |
| HUM | التربية الوطنية | 3 | | 0 | 3 |
| HUM | مهارات القيادة والريادة والابتكار | 3 | | 0 | 3 |
| SA | الأخلاقيات والعمل التطوعي (ناجح/راسب) | 0 | (عمادة شؤون الطلبة) | 0 | 0 |

* المساق الاستدراكي يسجله الطالب في حال عدم النجاح في امتحان المستوى.



| رمز الوثيقة | الخطة الدراسية | تاريخ اعتماد الوثيقة |
|-------------|----------------|----------------------|
| AP02-PR04 | | |

ثانياً: مطلبات الجامعة الاختيارية:
اولاً: (9) ساعات معتمدة يختارها الطالب من واحدة من حزم اللغات التالية:

| ١) حزمة مساقات اللغة الفرنسية (9) ساعات معتمدة | | | | | | | |
|--|----------------|----------------------|------|------|----------------------------|------------|-------------|
| طريقة التدريس | المتطلب السابق | عدد الساعات المعتمدة | | | اسم المساق | رقم المنسق | رمز المنساق |
| | | معتمدة | عملي | نظري | | | |
| وجاهي | - | 3 | | 3 | مهارات في اللغة الفرنسية 1 | 101 | LCF |
| وجاهي | 101 LCF | 3 | | 3 | مهارات في اللغة الفرنسية 2 | 102 | LCF |
| وجاهي | 102 LCF | 3 | | 3 | مهارات في اللغة الفرنسية 3 | 103 | LCF |

| ٢) حزمة مساقات اللغة الألمانية (9) ساعات معتمدة | | | | | | | |
|---|----------------|----------------------|------|------|-----------------------------|------------|-------------|
| طريقة التدريس | المتطلب السابق | عدد الساعات المعتمدة | | | اسم المساق | رقم المنسق | رمز المنساق |
| | | معتمدة | عملي | نظري | | | |
| وجاهي | - | 3 | | 3 | مهارات في اللغة الألمانية 1 | 101 | LCG |
| وجاهي | 101 LCG | 3 | | 3 | مهارات في اللغة الألمانية 2 | 102 | LCG |
| وجاهي | 102 LCG | 3 | | 3 | مهارات في اللغة الألمانية 3 | 103 | LCG |

| ٣) حزمة مساقات اللغة الإسبانية (9) ساعات معتمدة | | | | | | | |
|---|----------------|----------------------|------|------|-----------------------------|------------|-------------|
| طريقة التدريس | المتطلب السابق | عدد الساعات المعتمدة | | | اسم المساق | رقم المنسق | رمز المنساق |
| | | معتمدة | عملي | نظري | | | |
| وجاهي | - | 3 | | 3 | مهارات في اللغة الإسبانية 1 | 101 | LCE |
| وجاهي | 101 LCE | 3 | | 3 | مهارات في اللغة الإسبانية 2 | 102 | LCE |
| وجاهي | 102 LCE | 3 | | 3 | مهارات في اللغة الإسبانية 3 | 103 | LCE |

| ٤) حزمة مساقات اللغة التركية (9) ساعات معتمدة | | | | | | | |
|---|----------------|----------------------|------|------|---------------------------|------------|-------------|
| طريقة التدريس | المتطلب السابق | عدد الساعات المعتمدة | | | اسم المساق | رقم المنسق | رمز المنساق |
| | | معتمدة | عملي | نظري | | | |
| وجاهي | - | 3 | | 3 | مهارات في اللغة التركية 1 | 101 | LCT |
| وجاهي | 101 LCT | 3 | | 3 | مهارات في اللغة التركية 2 | 102 | LCT |
| وجاهي | 102 LCT | 3 | | 3 | مهارات في اللغة التركية 3 | 103 | LCT |



جامعة اليرموك
Yarmouk University
كلية تكنولوجيا المعلومات وعلوم الحاسوب
Faculty of Information Technology and
Computer Sciences



| رمز الوثيقة | الخطة الدراسية | تاريخ اعتماد الوثيقة |
|-------------|----------------|----------------------|
| AP02-PR04 | | |

| (5) حزمة مساقات اللغة الصينية (9) ساعات معتمدة | | | | | | |
|--|----------------|----------------------|------|------|---------------------------|------------|
| طريقة التدريس | المتطلب السابق | عدد الساعات المعتمدة | | | اسم المساق | رمز المنسق |
| | | معتمدة | نظري | عملي | | |
| وجاهي | - | 3 | | 3 | مهارات في اللغة الصينية 1 | 101 LCC |
| وجاهي | 101 LCC | 3 | | 3 | مهارات في اللغة الصينية 2 | 102 LCC |
| وجاهي | 102 LCC | 3 | | 3 | مهارات في اللغة الصينية 3 | 103 LCC |

ثانياً: (3) ساعات معتمدة مساق لغة انجليزية:

| طريقة التدريس | المتطلب السابق | عدد الساعات | | | اسم المساق | رمز المنسق |
|---------------|----------------|-------------|------|------|---|------------|
| | | معتمدة | نظري | عملي | | |
| إلكتروني | --- | 3 | 0 | 3 | لغة انجليزية متخصصة لتكنولوجيا المعلومات* | 200 COMP |

* اذا حصل الطالب على شهادة من جهة معتمدة تثبت اجياده للمهارات المطلوبة في هذا المساق، يتقدم الطالب الى الكلية لاعتماد الشهادة بدلا من المساق ويسجل له علامة "معفى" شريطة تسجيله للمساق ودفع الرسوم حسب الاصول.

ثالثاً: متطلبات الكلية الاجبارية (19) ساعة معتمدة:

| طريقة التدريس | المتطلب السابق | عدد الساعات المعتمدة | | | اسم المساق | رمز المنسق |
|---------------|------------------|----------------------|---------|------|--|------------|
| | | معتمدة | نظري | عملي | | |
| وجاهي | لا يوجد | 3 | 0 | 3 | البرمجة بلغة مختارة (طبلية كلية تكنولوجيا المعلومات) | 111 CS |
| وجاهي | CS 111 | 1 | 3 | 0 | مخبر البرمجة بلغة مختارة | 111L CS |
| مدمج | لا يوجد | 3 | 0 | 3 | مقدمة في نظم المعلومات والبرمجة | 120 CIS |
| وجاهي | CIS 120 و CS 210 | 3 | 0 | 3 | نظم قواعد البيانات | 260 CIS |
| مدمج | لا يوجد | 3 | 0 | 3 | تضاضل وتكامل (1) | 101 MATH |
| وجاهي | لا يوجد | 3 | 0 | 3 | مبادئ الاحتمالات (1) | 111 STAT |
| وجاهي | CIS 260 | 3 | 0 | 3 | تطوير تطبيقات الانترنت (1) | 381 BIT |
| | | 19 | المجموع | | | |



جامعة اليرموك
Yarmouk University
كلية تكنولوجيا المعلومات وعلوم الحاسوب
Faculty of Information Technology and
Computer Sciences



| تاريخ اعتماد الوثيقة | الخطة الدراسية | رمز الوثيقة |
|----------------------|----------------|-------------|
| | | AP02-PR04 |

| رابعاً : متطلبات التخصص الاجبارية (74) ساعة معتمدة | | | | | | | |
|--|-----------------------------------|----------------------|------|------|--------------------------------------|------------|------------|
| طريقة التدريس | المتطلب السابق | عدد الساعات المعتمدة | | | اسم المنسق | رقم المنسق | رمز المنسق |
| | | معتمدة | عملي | نظري | | | |
| وجاهي | CS 111 | 3 | 0 | 3 | اسساليات نظم التشغيل | 130 | CS |
| وجاهي | MATH 101 | 3 | 0 | 3 | هيكل منقطعة | 142 | CS |
| وجاهي | CS 111 | 3 | 0 | 3 | البرمجة الكينونية | 210 | CS |
| وجاهي | CS 111L و CS 210 | 1 | 3 | 0 | مخبر البرمجة الكينونية | 210L | CS |
| وجاهي | CS 210 | 3 | 0 | 3 | ترافق البيانات والخوارزميات | 253 | CS |
| وجاهي | CS 210 و CIS 120 | 3 | 0 | 3 | نظم الواسط المتعددة | 281 | CS |
| وجاهي | CS 210 و CS 130 | 3 | 0 | 3 | برمجة تطبيقات الهواف الذكية | 411 | CS |
| الكتروني | CS 253 او CS 225 | 3 | 0 | 3 | معمارية الحاسوب | 432 | CS |
| وجاهي | CIS 120 و CS 210 | 3 | 0 | 3 | البرمجة المرئية | 214 | CIS |
| وجاهي | CIS 260 | 1 | 3 | 0 | مخبر نظم قواعد البيانات | 260L | CIS |
| وجاهي | MATH 101 | 3 | 0 | 3 | رياضيات وفيزياء الالعاب | 201 | DRG |
| وجاهي | DRG 201 | 3 | 0 | 3 | النمذجة والتحريك ثنائية الأبعاد | 202 | DRG |
| وجاهي | DRG 202 | 1 | 3 | 0 | مخبر النمذجة والتحريك ثنائي الأبعاد | 202L | DRG |
| وجاهي | CS 210 | 3 | 0 | 3 | مقدمة في تطوير الالعاب | 210 | DRG |
| وجاهي | DRG 210 | 1 | 3 | 0 | مخبر مقدمة في تطوير الالعاب | 210L | DRG |
| وجاهي | DRG 202 | 3 | 0 | 3 | النمذجة والتحريك ثلاثية الأبعاد | 302 | DRG |
| وجاهي | DRG 210 | 3 | 0 | 3 | تطوير الالعاب المتقدم | 310 | DRG |
| وجاهي | DRG 310 | 1 | 3 | 0 | مخبر تطوير الالعاب المتقدم | 310L | DRG |
| وجاهي | DRG 302 | 3 | 0 | 3 | تصميم وتطوير الواقع الرقمي | 350 | DRG |
| دمج | DRG 350 | 3 | 0 | 3 | تطبيقات الواقع الرقمي | 352 | DRG |
| وجاهي | DRG 202 | 3 | 0 | 3 | تصميم الصوتيات والمؤثرات لالعاب | 360 | DRG |
| دمج | DRG 202 | 3 | 0 | 3 | تصميم واجهة المستخدم وتجربة المستخدم | 410 | DRG |
| دمج | DRG 310 | 3 | 0 | 3 | الذكاء الاصطناعي لاللعاب | 420 | DRG |
| دمج | DRG 350 | 3 | 0 | 3 | القصة المصورة للواقع الرقمي | 430 | DRG |
| دمج | DRG 350 | 3 | 0 | 3 | الأنظمة اللمسية للواقع الرقمي | 450 | DRG |
| الكتروني | انهاء 90 ساعة بنجاح | 0 | 3 | 0 | مشروع تخرج (1) | 499A | DRG |
| الكتروني | DRG 499A | 3 | 6 | 0 | مشروع تخرج (2) | 499B | DRG |
| دمج | انهاء 90 ساعة بنجاح وموافقة القسم | 3 | 6 | 0 | التدريب العملي | 498 | DRG |
| دمج | CS 142 | 3 | 0 | 3 | تحليل عددي | 322 | MATH |



جامعة اليرموك
Yarmouk University
كلية تكنولوجيا المعلومات وعلوم الحاسوب
Faculty of Information Technology and
Computer Sciences



| رمز الوثيقة | الخطة الدراسية | تاريخ اعتماد الوثيقة |
|-------------|----------------|----------------------|
| AP02-PR04 | | |

خامساً: متطلبات التخصص الاختيارية (15) ساعة معتمدة يختارها الطالب كما يلي: (9) ساعات من المجموعة الاولى و(6) ساعات من المجموعة الثانية:

(1) (9) ساعات معتمدة يختارها الطالب من المساقات التالية:

| طريقة التدريس | المتطلب السابق | عدد الساعات المعتمدة | | | اسم المساق | رقم المساق | رمز المساق |
|---------------|---------------------|----------------------|------|------|------------------------------|------------|------------|
| | | معتمدة | عملي | نظري | | | |
| مدمج | DRG 310 | 3 | 0 | 3 | تسويق الالعاب وكسب المال | 330 | DRG |
| مدمج | DRG 310 | 3 | 0 | 3 | تحليل بيانات الألعاب | 380 | DRG |
| الكتروني | DRG 310 | 3 | 0 | 3 | تحسين الالعاب وضبط الأداء | 440 | DRG |
| مدمج | DRG 310 | 3 | 0 | 3 | ميكانيكا اللعبة ونمطها | 460 | DRG |
| مدمج | انهاء 90 ساعة بنجاح | 3 | 0 | 3 | مواضيع خاصة في تطوير الالعاب | 492 | DRG |
| مدمج | انهاء 90 ساعة بنجاح | 3 | 0 | 3 | مواضيع خاصة في الواقع الرقمي | 493 | DRG |
| مدمج | - لا يوجد | 3 | 0 | 3 | شهادة تدريبية (*) | 497 | DRG |

(*) يتم معادلة المساق اذا حصل الطالب على شهادة معتمدة في احد مجالات التخصص وحسب الاسس المقرة من مجلس العمداء.

(2) (6) ساعات معتمدة يختارها الطالب من المساقات التالية:

| طريقة التدريس | المتطلب السابق | عدد الساعات المعتمدة | | | اسم المساق | رقم المساق | رمز المساق |
|---------------|-------------------|----------------------|------|------|--------------------------------------|------------|------------|
| | | معتمدة | عملي | نظري | | | |
| وجاهي | CS 210 | 3 | 0 | 3 | برمجة متقدمة | 310 | CS |
| وجاهي | CS 253 | 3 | 0 | 3 | حل المشكلات | 351 | CS |
| وجاهي | CS 253 | 3 | 0 | 3 | الرسم بالحاسوب | 380 | CS |
| مدمج | DRG 420 او CS 376 | 3 | 0 | 3 | معالجة الصور | 480 | CS |
| وجاهي | CS 253 | 3 | 0 | 3 | تنقيب البيانات | 467A | CIS |
| وجاهي | DRG 420 او CS 376 | 3 | 0 | 3 | التعلم الآلي والشبكات العصبية | 350 | DA |
| وجاهي | CIS 120 | 3 | 0 | 3 | ريادة الاعمال في تكنولوجيا المعلومات | 222 | BIT |
| الكتروني | CS 111 | 3 | 0 | 3 | مبادئ الأمان السيبراني | 230 | CSE |